JUNGLE EN DÉPRIME

Le jeu où on panse bête !

LES RÈGLES

VERSION LONGUE

Cette production est sous licence Créative Commons CC-BY-NC-ND :
sa diffusion est possible sous attribution,
sans modification, ni utilisation commerciale.

Auteur : Adrien Aceldy

Concepteur : Julien Lassimone

APERÇU ET BUT DU JEU

Jungle Spleen **est un jeu de plateau stratégique dans lequel les joueurs cherchent à améliorer leur état de santé mentale représenté par une échelle de score inspirée du PHQ-9 (de 0 à 27).**

- **Tous les joueurs commencent avec un score de 20, correspondant à un épisode dépressif caractérisé (EDC) sévère.**
- **L'objectif est d'atteindre 0, soit une amélioration maximale.**

👉 **Conditions de victoire :**

- **Le premier joueur à atteindre 0 gagne immédiatement.**
- **La partie s'arrête automatiquement après 10 tours.**
- **Si aucun joueur n'a atteint 0, le gagnant est celui ayant le score le plus bas.**

MATÉRIEL

Le jeu comprend :

- Des **cartes Traitement** (médicamenteux et psychothérapies)
- Des **cartes Événement**
- Des **Dés de Variation Individuelle (DVI)** – jaunes
- Des **Dés Effets Indésirables (DEI)** – rouges
- Un **plateau de score (échelle PHQ-9)**

MISE EN PLACE

Chaque joueur :

- Commence à **20 sur l'échelle PHQ-9**
- Reçoit **7 cartes Traitement**
- Reçoit **2 cartes Événement**

Détermination du premier joueur :

- Chaque joueur lance **3 dés**
- Le plus haut total commence

Le jeu se déroule ensuite dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se joue en 10 tours maximum.

Structure d'un tour

À son tour, un joueur doit :

1. **Jouer** une **carte Traitement (facultatif)**

- Les cartes Traitement :
  - **Ne peuvent être jouées que sur soi-même**
- Si le joueur ne souhaite pas en jouer :
  - Option 1 : le joueur peut **défausser autant de cartes Traitement qu'il le souhaite, p**uis en piocher autant ⚠️ dans ce cas, il **ne peut plus jouer de carte Traitement ce tour.**
  - Option 2 : le joueur peut décider d'effectuer un switch : il retourne une carte traitement qui devient alors inactive. Il perd les points du traitement (sans les éventuels points bonus DVI et DEI) ⚠️ dans ce cas, il **ne peut plus jouer de carte Traitement ce tour.**

2. Jouer une carte Événement (obligatoire)

- Peut être jouée :
    - Sur soi-même
    - Ou sur un adversaire

3. Résolution des effets

Le joueur applique les effets des cartes :

Effet principal

- Il **réduit son score** du nombre de points indiqué sur la carte
  (ex : -5 points pour une carte Sertraline)

Dés de Variation Individuelle (DVI – jaunes)

Pour chaque dé lancé :

Résultat	Effet
1	0 point
2–3	1 point
4–5	2 points
6	3 points

Les DVI Représente une réponse individuelle variable au traitement.

Dés Effets Indésirables (DEI – rouges)

Pour chaque dé lancé :

Résultat	Effet
1	0 point
2–3	1 point
4–5	2 points
6	Annulation totale

Sur un **6** :

- La carte est **immédiatement retournée et devient inactive.**
- Tous les points gagnés avec cette carte sont **annulés**

4. Pioche

À la fin de son tour, le joueur :

- Pioche **1 carte Traitement**
- Pioche **1 carte Événement**

Il doit terminer avec :

- **7 cartes Traitement** (ou plus, s'il a joué la carte "fin psychopharmacologue")
- **2 cartes Événement**

Règles de cumul

Sauf mention contraire, les cartes d'une même couleur ne sont pas cumulables entre elles.

Exemple :
On ne peut pas jouer une carte Sertraline si une carte Fluoxétine est active, car elles sont de la même couleur.
En revanche, il est possible de jouer une carte Cyamémazine si une carte Fluoxétine est active (car couleurs différentes) ou encore une carte Miansérine si une carte Venlafaxine est active (couleurs identiques mais cumul autorisé par la carte Miansérine)

Lorsqu'une carte est cumulable avec une carte de même couleur, la règle dépend de l'ordre du jeu

Principe clef : la **première** carte posée impose ses règles à la suivante.

Exemple :
L'Agomélatine indique

"Cumulable avec un IRS (...) mais ne rapporte que -3 points dans ce cas"

Si l'Agomélatine est jouée au tour 1 puis la Sertraline au tour 2 : au tour 1, l'Agomélatine rapporte les points indiqués en haut à droite, au tour 2, la Sertraline ne rapporte que les -3 points de la règle de cumul de l'Agomélatine, sans lancer de dé bonus.

Cartes Inactives

Il existe plusieurs façons de rendre une carte inactive : recevoir une carte échec de traitement, une carte effet indésirable grave, lancer un 6 sur un DEI ou encore effectuer un switch.

Dans ce cas, la carte traitement est retournée face cachée dans la zone de jeu du joueur qui perd alors les points de la cartes (+/- les points gagnés sur DVI associé).

Certaines cartes ne sont jouables qu'avec une ou deux cartes inactives, pour représenter les traitements de 2ème ou 3ème intention (voire "dernier recours" concernant les IMAO selon la HAS) OU pour représenter des traitements sans stratégie officielle en France mais non accessibles en première intention (comme par exemple la rTMS).

FIN DE LA PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

La partie prend fin :

- Immédiatement si un joueur atteint **0**
- Ou à la fin du **10e tour**

Le gagnant est :

- Soit le joueur à **0**
- Soit celui avec le **score le plus bas**

Bon jeu à tous,
que le meilleur parcours de soins l'emporte !